



XBOX 360

XBOX
LIVE

L Kameo bewegen;
Geschosse zielen; klicken,
um Karte ein- und
auszublenden

LT RT
Charakterspezifische
Angriffe und
Fähigkeiten

A Aktion
(situationsbedingt); in
Kameo zurückverwandeln;
Textbildlauf; Menüoption
bestätigen

B X Y
In Krieger verwandeln
(für Kriegerrad
gedrückt halten)

X
Xbox Guide

BACK
Menü „Optionen“ aufrufen;
Spiel fortsetzen

○ Kameraentfernung
anpassen (oben/unten);
in Menüs navigieren

R Kamera drehen und Neigung
ändern; klicken, um zwischen
First- und Third-Person-Perspektive
zu wechseln

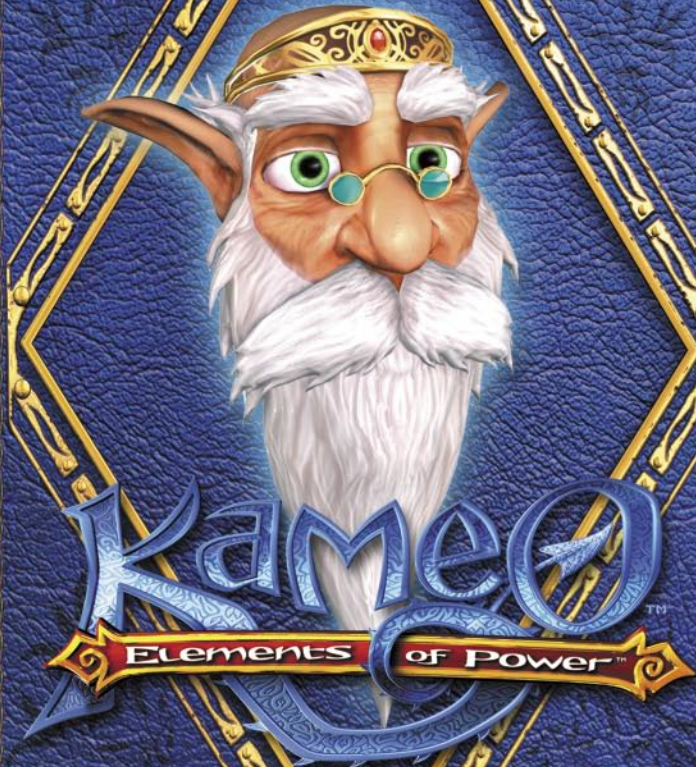
START
Im Omnikon
nachschießen;
Spiel fortsetzen



Microsoft
game studios

0905 Artikelnr. X11-47296 DE

Lösungsbuch erhältlich
primagames.com®



⚠️ WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360 Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle

(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.



INHALT

WAS BISHER GESCHAH

2

FREUNDE UND FEINDE

4

DIE KRIEGER

6

STEUERUNG

8

DIE REISE BEGINNT

10

KOOPERATIVSPIEL

12

SPIELBILDSCHIRM

14

WAS NOCH BEVORSTEHT

16

WELTKARTE

24

HINWEISE VON ORTHO

26

MITWIRKENDE

27

GARANTIE

28

TECHNISCHER SUPPORT

29

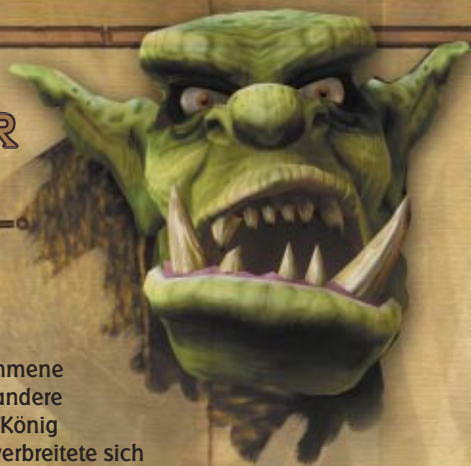
WAS BISHER GESCHAH

Trolle bringen bekanntlich nichts als Schwierigkeiten.

Vor langer Zeit, so sagen die Stammesältesten, waren sie willkommenen Gäste im Reich der Elfen. Während andere Stämme jedoch die Führungsstärke König Solons und der Elfen anerkannten, verbreitete sich unter den Trolle immer stärker die Ansicht, dass körperlicher Stärke und Aggression mehr Bedeutung zukommen sollte als all der Weisheit und Zauberei. Und so kam es, dass Thorn, der bei weitem Stärkste seiner Generation, in der Trollhierarchie schnell aufstieg und zum König der Trolle ernannt wurde.

Es konnte jedoch keiner ahnen, dass Thorn neben seiner massiven Körpergröße auch einen wachen Verstand vorzuweisen hatte. Er zog aus dieser Fehleinschätzung seinen Nutzen und begann, die anderen Stämme zu unterwerfen. König Solon hätte vielleicht erkennen können, was vorging, aber wie es das Schicksal wollte, war er gerade weit weg auf der traditionellen Suche der Elfenkönige – der Suche nach den Elementarkriegern, personifizierten Naturkräften, die den Elfen vor langer Zeit übergeben worden waren.

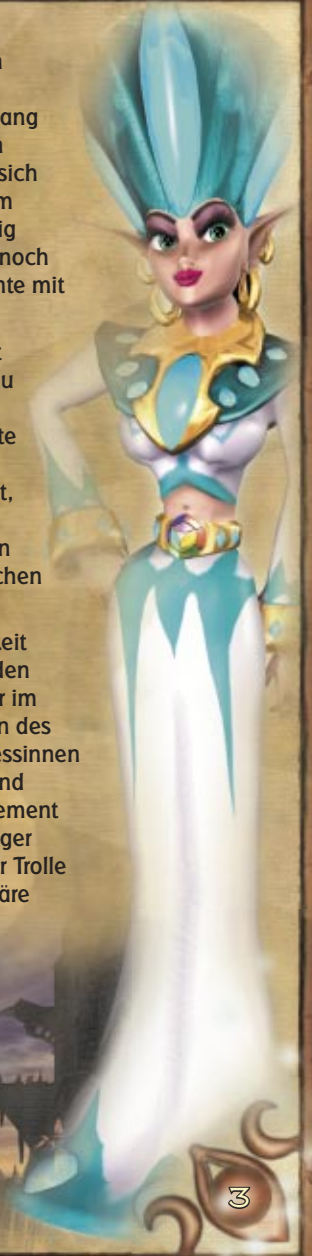
Seit der Zeit, als diese Krieger von einer höheren Macht ergriffen und in alle Winde zerstreut wurden, ist es die Pflicht der Elfen, sie zu suchen und in die Seiten des sagenumwobenen Omnikons zurückzuholen. Solon war sogar noch entschlossener als die meisten Vorgänger, da er das Element der Gewalten geerbt hatte, welches seinem Träger die Fähigkeit verleiht, selbst die Gestalt der Elementarkrieger anzunehmen.



Solon kehrte rechtzeitig in sein Königreich zurück, um Thorns Machenschaften zu verhindern. Mit der Kraft der Krieger bezwang er den König der Trolle und verbannte sein verräterisches Volk ins Exil. Leider erwies sich dieser Tag nicht nur als Glückstag, denn im Schlachtgetümmel verschwand auch König Solon spurlos. Über sein Schicksal wurde noch viele Jahre spekuliert, doch niemand konnte mit Sicherheit sagen, was geschehen war.

Das Leben ging weiter, und die Herrschaft über das Königreich wurde von Solons Frau Theena und den verbliebenen Mitgliedern der Familie übernommen. Endlich herrschte wieder Frieden in den Stammesgebieten. Einige sagten zwar, Thorn sei nicht getötet, sondern nur gebändigt worden. Diese Zweifel konnten das Volk aber nicht davon abhalten, wieder ihren friedlichen alltäglichen Beschäftigungen nachzugehen.

Schließlich richtete sich die Aufmerksamkeit auf Kameo und Kalus, die heranwachsenden Töchter der königlichen Elfenfamilie. Jeder im Königreich wusste, dass mit dem Erreichen des Erwachsenenalters eine der beiden Prinzessinnen Anspruch auf den Thron haben würde – und somit auch auf das Königreich und das Element der Gewalten, das einst die Elementarkrieger befehligte und den niederträchtigsten aller Trolle zähmte. Über diese Macht zu verfügen, wäre sicherlich für jeden sehr reizvoll...



FREUNDE UND FEINDE

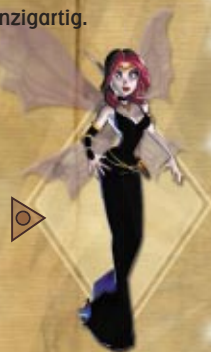


KAMEO

Obwohl sie die jüngere Tochter der Königin ist, wollte es das Schicksal so, dass Kameo aufgrund ihres Selbstvertrauens, ihrer Fähigkeiten und ihrer Ehrlichkeit den Anspruch auf den Thron erhält. Ihre Verwandlungskräfte sind zwar noch lange nicht voll entwickelt, doch Kameos Entschlossenheit und ihr Mut sind einzigartig.

KALUS

Kalus, bereits als Kind egoistisch und selbstsüchtig, wuchs heran zu einer boshaften jungen Frau, die von Ärger und Neid über Kameos Beliebtheit und Charme erfüllt ist. Aus Wut darüber, dass sie als rechtmäßige Erbin des Elements der Gewalten nicht bedacht wurde, setzte sie all ihre Arglist und Magie dazu ein, Rache zu üben.



MYSTERIA

Obwohl ihr Verhalten und ihr Aussehen vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig sind, macht Mysterias Auge sie zu einer nützlichen Gefährtin für Kameos Abenteuer. Die Prinzessin und die alte Frau sind ungewöhnliche Verbündete, sie werden jedoch beide lernen müssen, miteinander auszukommen...

ORTHO

Kameo kann auf ihrem Weg durch ferne, unbekannte Länder viel von Ortho lernen – wenn sie seine Großspurigkeit ertragen kann. Durch Magie fest an das Omnikon gebunden, steht der launische Zauberer jederzeit für einen Ratschlag zur Verfügung.



DIE AHNEN

Die wilde Lenya, der mutige Halis und der weise alte Yeros – die drei Ahnen von Kameo stehen, wie auch Königin Theena selbst, unter Thorns Herrschaft. Wird der Entschluss der Königin, Kameo zu bevorzugen, zu ihrem tragischen Untergang führen?



DER KRIEGERTRAINER

Die oberste Pflicht dieser besonnenen, gebieterischen Persönlichkeit ist die Ausbildung von Elitekämpfern der Elfen. Darüber hinaus wird er Kameos Entschlossenheit für die bevorstehenden Abenteuer auf die Probe stellen. Einem Palastgerücht zufolge bestreitet er seinen Lebensunterhalt durch geheime Unternehmungen im Ödland.

FARRON

Identität und Motive dieses maskierten Fremden sind unbekannt. Die Soldaten sprechen allerdings mit großem Respekt von seinen Fähigkeiten im Kampf gegen Trolle. Sicher wird sich bald herausstellen, welche Rolle diesem mysteriösen Mann in der Geschichte zukommt – da er versucht, die Führung der Elfen anstelle von Kameos Familie zu übernehmen.



THORN

Thorn – der selbst ernannte König der Trolle – wurde nach einem legendären Kampf um Leben und Tod in Stein eingeschlossen. Nun ist er wieder frei, um weitere Verwüstungen anzurichten. Diesmal wird er sich erst zufrieden geben, wenn sämtliche Magie vernichtet ist und sich alle Stämme seiner Herrschaft unterworfen haben!



DIE KRIEGER

KAMPFKRAUT

Ein hitzköpfiger Boxkämpfer mit großer Reichweite und wenig Geduld. Jeder Troll, der sich nach einer Kombo noch auf den Beinen halten kann, sollte sich vorsehen, wenn Kampfkraut aus dem Boden schießt und zum K.o.-Schlag ausholt.

TRÜMMERSCHLEUDER

Er kann Felsen schleudern, um Ziele aus großer Distanz vernichtend zu treffen, oder er sprengt sich im Nahkampf einfach selbst in die Luft. Starke magische Bindungen sorgen dafür, dass seine Körperteile nach einem Angriff wieder zu ihm zurückkehren.

FEUERECHSE

Feuerechse ist ein heißblütiger und hungriger Drache. Seine Feuerball-Salven jagen auch die furchtlosesten Gegner in die Flucht. Ganz und gar nicht ausstehen kann er es, wenn man ihn auf seine etwas zu klein geratenen Flügel anspricht!

GREIFER DER TIEFE

Tentakel eignen sich zwar nicht besonders gut zur Fortbewegung an Land, die beiden Düsenstrahler vom Greifer der Tiefe sind jedoch ein gutes Mittel, um Angreifer aufzuhalten. Sie können unter Wasser auch zum Abfeuern von Torpedos verwendet werden.

GENERAL SCHADEN

Wurde mit dem Element der Gewalten an Kameo übergeben. Der schwer gepanzerte General Schaden ist wild darauf, seine Muskeln spielen zu lassen und zu beweisen, dass noch Leben in dem alten Schlachtross steckt.



BLIZZARD

Wenn Blizzard in Drehung versetzt wird, können ganze Horden von Trollen leicht weggefegt werden. Etwaige Nachzügler werden mit seinen Schneebällen aus dem Weg geräumt.

BEIßER

Wenige sind groß und stark genug, um den mächtigen Kiefern von Beißer zu entkommen. Gefangene Feinde können als Munition verwendet werden – wenn Beißer der Versuchung widersteht, allzu kräftig zuzuschnappen.

CHILLA

Chilla ist der geborene Raufbold und hält wenig von Feingefühl. Der zielstrebige Yeti liebt es, Speere aus weiter Entfernung ins Kampfgetümmel zu schleudern oder Trolle als lebende Keulen zu verwenden und bewusstlos zu prügeln.

FLEX

Dies ist der beweglichste Krieger. Durch die Wandlungsfähigkeit von Flex können unmöglich erscheinende Aufgaben, wie die Überquerung breiter Schluchten oder Wasserflächen, leicht bewältigt werden.

THERMIT

Die Größe von Thermit täuscht, denn die Lavabomben aus dem feurigen Kessel dieses Kriegers können viele der schwierigsten Hindernisse auf Kameos Weg zerstören.

STEUERUNG



Xbox Guide

Im Xbox Guide vorgenommene Einstellungen können bestimmte Spieleinstellungen außer Kraft setzen. Wenn über das Menü „Spieloptionen“ vorgenommene Änderungen keine Auswirkung haben, sollte überprüft werden, ob Konflikte mit Xbox Guide-Einstellungen vorliegen.



Charakterspezifische Kampftechniken und Fähigkeiten



In Krieger verwandeln
(für Kriegerrad gedrückt halten)



Kameo bewegen; Geschosse ausrichten; klicken, um Karte ein- und auszublenden



Menü „Optionen“ aufrufen; Spiel fortsetzen



Kameraentfernung anpassen (oben/unten); in Menüs navigieren



Kamera drehen und Neigung ändern; klicken, um zwischen First- und Third-Person-Perspektive zu wechseln




Aktion (situationsbedingt); in Kameo zurückverwandeln; Textbildlauf; Menüoption bestätigen





Im Omnikon nachschlagen; Spiel fortsetzen

DIE REISE BEGINNT


ERSTELLEN EINES ABENTEUERS


Drücke auf dem Hauptbildschirm  , um das Omnikon aufzuschlagen. Nach der Auswahl eines Solo- oder Ko-Op-Spiels wird die Auswahlseite für Abenteuer angezeigt.

Hier werden aktuelle Spielstände gespeichert, wenn du bereits ein Abenteuer mit Kameo begonnen hast. Dein erstes Spiel? Verwende , um „Neues Abenteuer“ auszuwählen. Drücke anschließend , um zum Bildschirm für die Namenseingabe zu wechseln. Wenn du diesen Schritt überspringst, wird automatisch ein Standardname verwendet.

Du hast die Möglichkeit, ein neues Spiel zu beginnen, ohne eine Datei für das Abenteuer festzulegen. Dadurch kann der Spielverlauf jedoch nicht mehr gespeichert werden.



FORTSETZEN EINES ABENTEUERS

Wenn die Liste mindestens ein benanntes Abenteuer enthält, markiere dieses mit , um eine Zusammenfassung des Fortschritts anzuzeigen, einschließlich Spielzeit, Ort und bereits erhaltener Krieger.


Drücke , um ein Abenteuer auszuwählen. Wähle „Spielen“ aus, um das Spiel zu Beginn der zuletzt gespeicherten Aufgabe fortzusetzen. Wenn du dich nicht mehr an die Aufgabe zum Zeitpunkt des Speicherns erinnern kannst, sieh unter „Status“ oder „Aktueller Auftrag“ im Omnikon nach.

Du kannst vor dem Spielen die „Spieloptionen“ anpassen oder im Modus „Punkttestand Angriff“ als Abwechslung zum Hauptabenteuer in eine bestimmte Umgebung zurückkehren (Anzahl der verfügbaren Bereiche hängt vom Fortschritt im aktuellen Spiel ab).



SPIELOPTIONEN

Drücke , um zu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels das Menü „Optionen“ aufzurufen. Drücke , um „Spieloptionen“ auszuwählen. Wähle dort eine bestimmte Option aus, um die Einstellung zu ändern.

KAMERA LINKS-RECHTS/ OBEN-UNTEN

Bei der Einstellung „Umgekehrt“ dreht und neigt sich die Kamera entgegengesetzt zur Bewegung mit .


STEUERUNGSANZEIGE

In der Einstellung „Normal“ werden die Fähigkeiten  und  nur bei der Verwandlung angezeigt.

PUNKTESTANDANZEIGE

Bei der Einstellung „Normal“ werden Änderungen des Punktstands nur angezeigt, wenn sich der Punkttestand erhöht.

KARTENANZEIGE

Klicke , um die Landkarte ein- und auszublenden.

SPLIT-SCREEN

Wähle bei einem Ko-Op-Spiel „Horizontal“ oder „Vertikal“ als Split-Screen-Einstellung aus.

ORTHO-HINWEISE

Die Standardeinstellung ist „Angepasst“. Bei der Einstellung „Hilfreich“ erhältst du direkte Informationen. Durch die Einstellung „Aus“ werden Hinweise deaktiviert.

HELLIGKEIT

Wähle den Bildschirmtyp, und optimiere die Anzeige mit der Bildlaufleiste.



SPEICHERN EINES ABENTEUERS

Du suchst nach einer Option zum Speichern des Spiels?

Zweifelst du etwa an meinen Fähigkeiten? Überlass einfach mir das automatische Speichern deines Abenteuers, während du dich ganz um Thorn und seine widerwärtigen Trolle kümmerst.

Ortho kann den Spielverlauf allerdings nicht speichern, wenn kein freier Speicherplatz vorhanden ist oder keine Datei für das Abenteuer ausgewählt wurde.

KOOPERATIVSPIEL

XBOX LIVE

Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

ANSCHLIEßEN

Bevor Sie Xbox Live verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox Live-Service abonnieren.

Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox Live sowie über die Verfügbarkeit von Xbox Live in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/live.

JUGENDSCHUTZ

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen.

Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.

DIE SUCHE

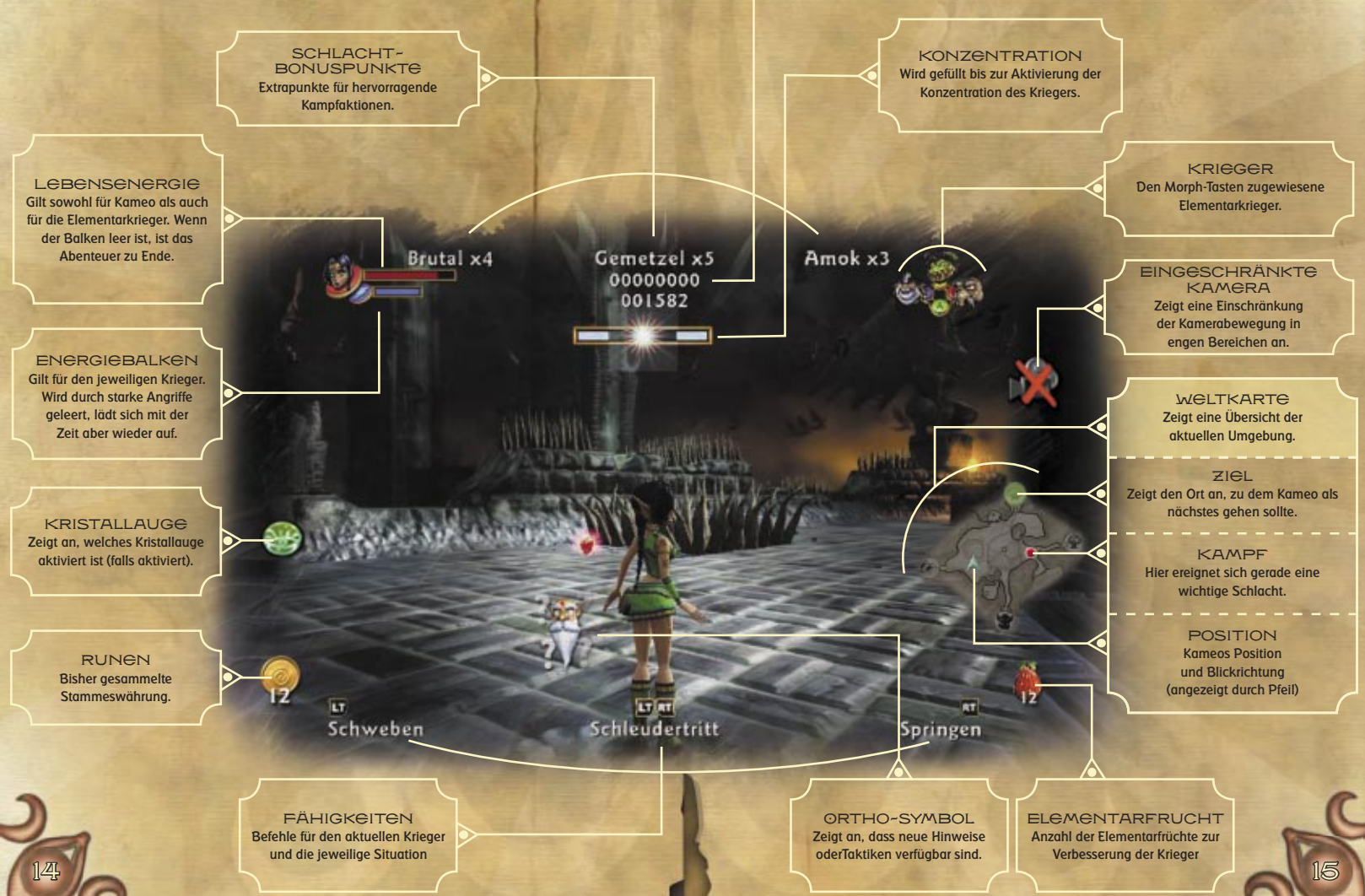
Kameo fürchtet sich nicht, sich ihrem Schicksal allein zu stellen, und sie hat ganz sicher die richtige Portion Mut und Entschlossenheit - aber trotzdem tut es manchmal gut, mit etwas Gesellschaft und Unterstützung durch Freunde in die Schlacht mit diesen Amok laufenden Trollen zu ziehen. Hier kommt die kooperative Seite dieses Abenteuers ins Spiel.

Bei einem Kooperativspiel, das mit Split-Screen gespielt wird, legt Spieler 1 alle Spieleinstellungen fest. Ob der zweite Spieler die Welt von Kameo als Anfänger oder als Experte betritt, der zur Unterstützung gerufen wurde, bleibt vollkommen dir überlassen. Jedem Spieler wird sein eigenes Regiment an Elementarkriegern gewährt, das er mit seiner eigenen Kameo kontrolliert.

Mit der Option „Level ändern“ kann aus den zur Verfügung stehenden Schlachtfeldern des Kooperativspiels gewählt werden. Diese wurden sorgfältig aus einigen der heftigsten Auseinandersetzungen Kameos mit den Trollen ausgewählt. Über einen Mangel an Action musst du dir daher sicher keine Sorgen machen. Du musst jedoch die Abenteurer des Einzelspielermodus abgeschlossen haben, bevor sie dir im Split-Screen-Kooperativmodus zum Spielen zur Verfügung stehen. Aber Vorsicht: Wenn du dich Hals über Kopf und nur mit Unterstützung von Kriegeren, mit denen du im Solo-Spiel noch keine Erfahrung gesammelt hast, ins Kampfgetümmel stürzt, kann das Spiel ganz schnell für dich zu Ende sein... Übung macht den Meister!

Ich habe keine Lust, diese Zankerei um das Omnikon mitanzusehen, deshalb habe ich beschlossen, eine Entscheidung zu fällen: Spieler 1 übernimmt bei einem Kooperativspiel die volle Verantwortung für das Buch. Das beinhaltet alles - von der Info über Elementarkrieger bis zur nervtötenden Bitte um Hinweise. Und bevor ihr gleich anfangt, euch um den Spieler 1-Controller zu streiten, solltet ihr euch klar machen, dass das Motto dieses Spiels Kooperation lautet!

SPIELBILDSCHIRM



WAS NOCH BEVORSTEHT

HAUPTZIELE

ELEMENTARKRIEGER

Kameo stehen zu Beginn ihres Abenteurs drei Krieger zur Verfügung. Obwohl sie damit den meisten Situationen mehr als gewachsen ist, reicht diese Besetzung nicht aus, um es mit einer kompletten Trollarmee aufzunehmen und das Königreich zu retten.

Daher muss Kameo auf den Pfaden König Solons wandeln und mehr Krieger suchen, um die Seiten des Omnikons zu füllen. Nur mit der geballten Kraft aller Krieger an ihrer Seite hat sie im Kampf eine Chance!

DIE AHNEN

Kameos Verwandte aus dem Königshaus, Lenya, Halis und Yeros, haben ihre eigenen Geschichten zu erzählen und Geheimnisse, die sie preisgeben können. Thorn jedoch weiß darüber Bescheid und hält sie in seinen dunklen und fernen Tempeln unter schwerer Bewachung gefangen. Auch wenn es von Gefahren nur so wimmelt, darf Kameo ihre Familie nicht im Stich lassen.

THORN UND KALUS

Königin Theena ist immer noch in Thorns Klauen, und mit Kalus an seiner Seite ist es nur eine Frage der Zeit, bis der Trollkönig nicht mehr aufgehalten werden kann. Zum Wohle des Landes und all seiner Bewohner muss diese finstere Allianz zerschlagen werden – und Kameo muss darauf vorbereitet sein, alles zu unternehmen, was dazu nötig ist.

DAS OMNIKON

VORDERSEITE

Auf der Vorderseite des Omnikons findest du Ortho. Wenn du in einer bestimmten Situation Probleme hast, drücke **A**, um zu erfahren, ob er einen Hinweis oder eine Taktik für dich hat. In kniffligen Situationen teilt er sein Wissen sogar mit, ohne gefragt worden zu sein...

KRIEGERSEITE

Hier findest du Symbole, die den Elementarkriegern entsprechen. Verwende **L**, um einen Krieger zu markieren, und drücke **M**, **Y** oder **B**, um ihn einer Morph-Taste zuzuweisen. Drücke **A**, um ausführliche Informationen zu den Fähigkeiten der Krieger anzuzeigen.

STATUSSEITE

Diese Seite enthält eine Übersicht der bisher gesammelten Objekte, Ahnen und Kristallaugen. Von hier aus kannst du deine Ziele noch einmal anzeigen und zum Bildschirm „Spieloptionen“ wechseln. Außerdem kannst du von hier aus das Spiel beenden und zur Abenteurauswahl zurückkehren.

ERWEITERUNGEN FÜR DIE KRIEGER

Wenn du genügend Elementarfrüchte gesammelt hast, kannst du zur Kriegerseite blättern, einen der Krieger markieren und **A** drücken, um eine Liste der möglichen Erweiterungen anzuzeigen (die so genannten erweiterten Techniken). Die Erweiterungen, die noch nicht verfügbar sind, werden mit der Anzahl der erforderlichen Früchte markiert. Drücke **A**, um Details zu einer Technik anzuzeigen und, wenn du genügend Früchte hast, um die Technik zu entsperren!



*Wenn man das Omnikon einmal besitzt, macht sich sein unschätzbarer Wert sofort bemerkbar. In ihm werden die Elementarkrieger aufbewahrt und deine Abenteuer aufgezeichnet. Durch Drücken von **START** wird das Buch an der zuletzt betrachteten Seite geöffnet, und mit **LT** und **RT** kann geblättert werden. Ich sitze natürlich auch in diesem verdammten Ding, aber lassen wir das.*

RETEN VON KRIEGERN

Wenn Elementarkrieger vom Omnikon getrennt werden, werden sie zu verletzlichen Elementarkobolden. Leider nutzen die Trolle diese Schwäche nur zu gerne aus, sodass viele der Kobolde von Schattentrollen gefangen gehalten werden, finsternen Dienern von Thorn, die versuchen, Kameo in das Schattenreich zu locken, wo ihre Kraft am stärksten ist.

Die Portale zum Schattenreich sehen wie abgedeckte Brunnen aus. Sie sind an vielen Orten zu finden, jedoch sind sie selten unbewacht. Nur wenn Kameo ins Schattenreich eindringt und die Schattentrolle im Kampf besiegt, kann sie die verlorenen Krieger wieder in ihr Omnikon zurückbringen...

BEFEHLIGEN VON KRIEGERN

Um gegen Thorns Truppen erfolgreich zu sein, musst du mit den Fähigkeiten jedes einzelnen Elementarkriegers vertraut sein. Verwende Kombinationen von **LT** und **RT**, um Moves basierend auf den Fähigkeiten der Krieger auszuführen – Schläge, Ausweichmanöver, Schüsse und vieles mehr.

Den Morph-Tasten können jederzeit bis zu drei Krieger zugeordnet werden. So kann Kameo schnell von einem zum anderen wechseln. Für den Erfolg sind Transformationsketten unerlässlich, bei denen die Kräfte verschiedener Krieger für einen maximalen Effekt zusammengeführt werden. Ein Beispiel dafür findest du unten.

DIE KAMPFKUNST

KONZENTRATION DES KRIEGERES

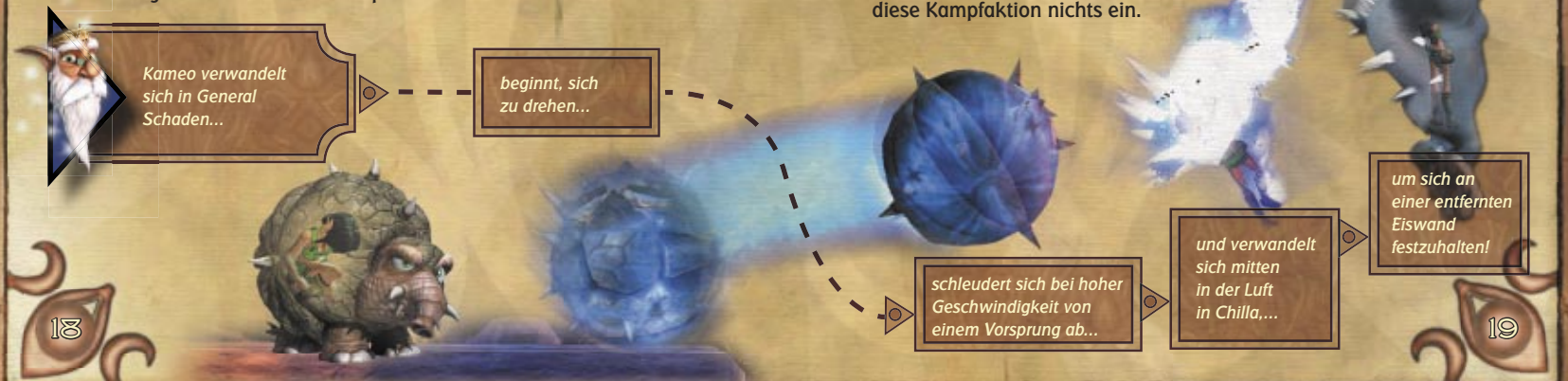
Der Balken für die Konzentration des Kriegers füllt sich, wenn Kameo (in einer beliebigen Form) einen Treffer auf einem Troll landet, er nimmt jedoch rasch wieder ab, wenn keine weiteren Angriffe folgen. Wenn der Balken zu einem bestimmten Grad gefüllt ist, wird der Modus „Konzentration des Kriegers“ aktiviert.

Nur erstklassig ausgebildete Krieger können diese besondere Bewusstseinsstufe erreichen und sich mit übernatürlicher Geschwindigkeit bewegen. Auf diese Weise lassen sich leicht Schlachtpunkte sammeln. Aber Vorsicht: wenn der Balken wieder abnimmt, lässt die Konzentration des Kriegers nach, und du bewegst dich wieder mit normaler Geschwindigkeit.

SAMMELN VON SCHLACHTPUNKTEN

Während du dich durch die feindlichen Linien kämpfst, werden dem Punktestand jedes Mal Schlachtpunkte hinzugefügt, wenn du einen Troll ausschaltest. Verschiedene Faktoren legen fest, wie viele Schlachtpunkte du erhältst. Wer diese Faktoren kennt, kann Massen von Punkten einstreichen.

Am Ende jedes größeren Ereignisses werden sämtliche Schlachtpunkte des aktuellen Punktestands zum Gesamtpunktestand hinzugefügt. Sobald das geschehen ist, bleiben dir diese Punkte erhalten. Wenn Kameo jedoch zuvor besiegt wird (oder flieht), bringt diese Kampffaktion nichts ein.



Zusätzlich kannst du durch ein besonders elegantes Ausschalten der Feinde bis zu drei Schlachtbonusse erhalten, die die Schlachtpunkte noch einmal vervielfachen.

GEMETZEL

Für jeden ausgeschalteten Troll wird dein Gemetzel-Bonus erhöht. Deshalb ist es für jeden, der den Punkterekord brechen möchte, unerlässlich, bis zum letzten Troll zu kämpfen.

BRUTAL

Lässt sich verdienen, wenn ein Troll mit einem einzigen einfallsreichen Angriff erledigt wird. Ein Brutal-Bonus wird beispielsweise vergeben, wenn ein Troll von einer Klippe gestoßen oder in etwas Ekliges geworfen wird.

AMOK

Eine rasche Folge von besiegtten Gegnern lässt den Amok-Bonus nach oben schnellen und damit die möglichen Schlachtpunkte steigen.

Nicht alle Schlachtpunkte werden mit Heldentaten und Kampfeskraft errungen. Es gibt auch Belohnungen für genaue Untersuchungen und andere Aktivitäten, die deinen Elementarkriegern nutzen...

ORTE, DIE AUFGESUCHT WERDEN KÖNNEN

TEMPEL

Die Tempel dienen als Gefängnisse für Kameos Ahnen, rechne also mit Furcht erregenden Wächtern. Gegen diese Monster sind einfache Angriffe so gut wie wirkungslos. Beobachte ihre Bewegungen, und schlage zu, wenn sie verletzbar erscheinen. Behalte dabei die Anzeige ihrer Lebensenergie im Auge, um zu sehen, ob du auf der richtigen Spur bist. Wenn du keinen Ausweg mehr siehst, denke immer daran, dass Ortho da ist, um dir zu helfen.

LÄDEN

Bei den verschiedenen Stämmen finden sich immer einige, die jederzeit zu einem freundlichen Tauschgeschäft bereit sind. Zwar sind die angebotenen Waren selten von Bedeutung für den Erfolg deines Abenteuers, es gibt jedoch Artikel, die durchaus nützlich sind – sofern du sie dir leisten kannst.

SAAL DER LEBENDEN PORTRÄTS

Im Herzen des Elfenpalastes befindet sich der Schrein zum Großen Krieg, dessen geheimnisvoller Zauberspiegel den Betrachter in seine Vergangenheit reisen lässt... so sagt es zumindest die Legende. Wenn die Elfen solchen Aberglauben auch ablehnen, so ist der Spiegel für Spieler, die ihren Punktestand erhöhen möchten, doch eine wichtige Pforte zu früheren Abschnitten des Abenteuers.

NEBENABENTEUER

Die Trolle möchten nicht nur Kameo das Leben schwer machen. Sie richten auch Zerstörungen in der Heimat anderer Stämme an. Nimm dir die Zeit, dich auch um Kameos zukünftige Untertanen zu kümmern, und sie werden dich bei jeder Gelegenheit dafür belohnen. Wenn du bei deiner ersten Durchreise nicht helfen kannst, versuche, dich an ihre Notlage zu erinnern und später mit geeigneten Krieger zurückzukehren.

Wenn du nicht zum Saal reisen möchtest, kannst du die Punktestand Angriff-Abschnitte im Zauberspiegel auch zu Beginn des Spiels in der Abenteurdatei aufrufen.

Du fragst, was dich am Punktestand Angriff interessieren sollte? Nun, wer weiß, welche Belohnungen auf diejenigen warten, die einen bestimmten Punktestand erreichen? Vielleicht würde es dir ja gefallen, wenn deine Krieger anders aussehen würden. Und das ist nur der Anfang...



SAMMELNSWERTE OBJEKTE

Eine dermaßen große und abwechslungsreiche Welt muss auch eine Fülle von wertvollen Objekten enthalten. Erwarte jedoch nicht, dass sie alle leicht zu finden sind!



HERZEN

Sind in der Regel an der Stelle zu finden, an der ein Troll von seinem Elend erlöst wurde. Diese praktischen Funde stellen einen Teil von Kameos Energie wieder her.

RUNEN

Sie werden unter den Stämmen als eine Art gemeinsamer Währung verwendet. Wenn Kameo niemanden dazu überreden kann, ihr zu helfen, muss sie möglicherweise auf die bewährte Methode des Kaufens zurückgreifen.



LEBENSELIXIER

Einer der exotischeren Zaubertänke von Mysteria, der die maximale Energie von Kameo und ihren Elementarkriegern erhöht.

ELEMENTARFRUCHT

Kameo kann diese Elfendelikatessen verwenden, um schlummernde Techniken der Krieger zu entsperren. Aber die Wahl muss sorgsam getroffen werden, denn Elementarfrüchte sind äußerst rar!



KRISTALLAUGEN

Die Macht dieser Relikte liegt in der Verstärkung der natürlichen Fähigkeiten. Kameo kann diese nutzen, um ihre Kampffähigkeiten zu steigern. Sie haben jedoch ihren Preis. Der Legende nach sollen Kristallaugen im und um das verzauberte Königreich herum versteckt sein...

DAS KRIEGERRAD

Obwohl im Omnikon einer Morph-Taste gleichzeitig bis zu drei Krieger zugeordnet werden können, ist in der Hitze eines Gefechts mithilfe des Kriegerrads auch eine freie Formwandlung möglich.

Halte **X**, **Y** oder **B** gedrückt, um das Rad zu aktivieren. Bewege **1** in Richtung eines Kriegers, und lass anschließend die Morph-Taste los. Du verwandelst dich sofort in diesen Krieger und ordnest ihn der ausgewählten Taste zu.

Um das Kriegerrad ohne Änderungen wieder zu deaktivieren, lass die Morph-Taste los, und halte **1** weiterhin in der Mitte.

Beachte dabei jedoch, dass es nicht immer möglich ist, über eine bestimmte Morph-Taste auf das Kriegerrad zuzugreifen – wenn du z. B. den Greifer der Tiefe unter Wasser aus deiner Gruppe nimmst, kannst du baden gehen.



Bei einem Kooperationspiel kann Spieler 2 das Omnikon nicht sehen.

Daher müssen sämtliche Änderungen an der Gruppe mit dem Kriegerrad vorgenommen werden.

Spieler 1 kann auf Wunsch die Krieger mit dem Omnikon neu organisieren, dies führt jedoch zu einer Verzögerung des gemeinsamen Spiels und gilt als eher ungünstige Methode. Für einen reibungslosen Ablauf empfiehlt es sich, dass beide Spieler das Kriegerrad verwenden.



WELTKARTE



WASSER-
SCHREIN

**VERZAUBERTES
KÖNIGREICH**
Hoch über dem Ödland schwebend
und von der Kraft der Elementarschreine
getragen wurde dieser riesige Palast von
der königlichen Familie als Heimstatt
für ihr Geschlecht erbaut.

FEUER-
SCHREIN

**PFAD ZUM
SCHNEEGIPFELDORF**
Das Leben ist hart für die
Grenzlandsiedler des
Schneegipfelstamms, aber nicht so rau
wie der Weg zum Schneetempel, der
über der Großen Schlucht aufragt...

**PFAD ZU DEN
BERGFÄLLEN**
Hinter diesem beliebten Erholungsgebiet
liegt der versteckte Wassertempel, ein
Labyrinth von unterseischen Gängen und
uralten versunkenen Schätzen.

**PFAD ZUM
VERGESSENEN WALD**
Das tiefe, geheimnisvolle Waldland
strotzt von dunklen, uralten
Geheimnissen. Wer weiß, welche
Kreaturen tief im Herzen des
Waldes im Waldtempel lauern?

WALD-
SCHREIN

**PFAD ZU
THORNS BURG**
Kameos letztes Ziel ist während Thorns
Gefangenschaft verfallen. Hinter jeder
Ecke harren in dieser trostlosen Festung
Trolle, Fallen und andere Gefahren.

HINWEISE VON ORTHO

1 Ich kann es gar nicht genug betonen: Unterwegs ist es unerlässlich, die Fähigkeiten der Krieger zu kombinieren, um feindliche Truppen und Hindernisse zu überwinden.

2 Da jeder Elementarkrieger über einen eigenen Energiebalken verfügt, ist bei geringer Energie eine Verwandlung in eine andere Form sinnvoll, damit sich der vorherige Krieger wieder aufladen kann.

3 Wenn es so aussieht, als ob kein Weg weiterführt, gibt es möglicherweise ein Rätsel zu lösen, oder du musst dich um Trolle kümmern. Durchstreife die Gegend auf der Suche nach etwas Ungewöhnlichem.

4 Obwohl Kameo dank ihrer Flügel durchaus schweben kann, solltest du sie nicht überstrapazieren. Jeder Versuch, über einen Abgrund zu fliegen, wird unweigerlich in einem unschönen Absturz enden...

5 Achte auf Elementartrolle, denn das Aussehen und die Fähigkeiten dieser Kreaturen unterscheiden sich deutlich von gewöhnlichen Trollen. Nähere dich ihnen mit äußerster Vorsicht!

6 Versuche immer, den höchstmöglichen Punktestand zu erreichen. Es warten viele Belohnungen auf diejenigen, die in der Lage sind, sie zu erreichen. Verwende den Zauberspiegel so häufig wie möglich!

7 Nutze die Gegebenheiten der Umgebung, um Vorteile im Kampf zu erzielen. Daraus können Brutal-Bonuses und andere Möglichkeiten zum Erhöhen des Punktestands entstehen.

8 Bonus-Kombinationen sind der Schlüssel zu Schlachtpunkten – deine Brutal-, Amok- und Gemetzel-Zähler sollten hoch sein, wenn du einmal als Held in die Geschichte eingehen möchtest...

MITWIRKENDE

KAMEO-TEAM

Spielleitung
George Andreas

Produktion
Lee Schuneman

Verantwortlicher

Software-Technik
Phil Tossell

Verantwortlicher

Grafik
Mark Stevenson

Verantwortlicher

Animation
Mike Cawood

Verantwortlicher

Hintergrundgrafik
Phil Dunne

Design-Assistenz
Matt Carter

Chris Alcock

Software-Technik
David Allmond

Nicola Bhalarao

Nick Burton

Simon Craddick

Simon Gerges

Charles Gootley

Brendan Gunn

Matt Hill

Steve Horsburgh

Mark Lucas

Nic Makin

Andy Patrick

Rob Ware

Grafik
Lee Burns

Ryan Firchau

Mark Grover

Jay Howse

Saehoon Lee

Donnchadh Murphy

Matt Perry

David Rose

Eddie Sharam

Dean Smith

Dean Wilson

Chris Woods

Animation
Ellen Holland

Rhiannon Nicholas

Richie Prado

Louise Ridgeway

Katherine Sellar

Musik
Steve Burke

Soundeffekte
Steve Burke

Eveline Novakovic

Live-Performances

(Weitere)
Robin Beanland

Jamie Hughes

Dave Clynick

John Silke

Ben Cullum

Asling Duddy

Eveline Novakovic

Louise Ridgeway

SFX & Mixing

Zwischensequenzen

(Weitere)
Martin Penny

Robin Beanland

Leiter Software R&D

Matthew Feeney

Richard Gale

Kameo R&D-Leitung

Claude Marais

David Meen

Verantwortliche

Software R&D
Jim Horth

Tom Grove

Software R&D-Team

Andrew Grieve

Ben Miller

Cliff Ramshaw

Eike Umlauf

Kostas Anagnostou

Nicola Bhalarao

Nikolay Stefanov

Paul Mikell

Simona Tassinari

Stuart Hill

Tom Kuhn

Urban Leasi

Produktion

Lokalisierung
Andy Wilson

Handbuch-Inhalt
Leigh Loveday

Chris Alcock

Promo-Materialien

(Weitere)
Jon Severn

Rare-Management

Chris Stamper

Simon Farmer

Lee Schuneman

Mark Betteridge

Lee Musgrave

Gregg Mayles

Stephen Stamp

Rare-Hardware & Support

Pete Cox

Doug Crouch

Mark Green

Verantwortlicher

Rare-Tests
Hux Ward

Verantwortliche

Kameo-Tests
David Wong

Richard Cousins

Rare-Testteam

Luke Munton

Scott MacDowall

Christian Leech

Simon Chang

Matthew Smalley

Gary Phelps

Anthony Salway

Hinesh Patel

Liam Davey

Gareth Stevenson

Volt Europa

Richard Edmondson

Laura Fox

VMC
Kieron Clarke

Andy Wetherell

Verantwortlicher

Tests
Simon Kemp

Tests
John Davies

Sean Dudley

Mike Bunning

Matthew Feeney

Drew Stevens

Asim Ahmed

Keith Turner

Kelvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Sultan Ull Haq

Andy Davies

Dave Hopley

Anthony Abruzzi

Simon Holmes

Michael Biggs

Steve Faulkner

Jason Leckie

Mike Barrett

Tom Longdon

Jagdid Sandhu

Edwin Davies

Tim Mitchell

Matt Parker

Ian Bradford

Externe Medien

Vocal Director
Mark Estdale

Technik
Jeremy Taylor

Post Production
Dean Gregory

Trevor Bent

James Lynch

Sprecher – Englisch

Emma Tate, Kameo

Sarah Mennell, Kalus

Nicolette Mckenzie,

Mysteria

Gareth Armstrong, Ortho

Richard Ridings, Thom

Bill Hope, Hails

Adjoa Andoh, Lenya

Richard Tate, Yeros

John Gerasio

Kriegstrainer
John Kay Steel, Farron

Laurence Bouvard

Rupert Farley

Candida Gubbins

Kenneth Jay

Jonathan Keeble

Peter Marinker

Kayvan Novak

Rachel Rodgers

Martin T. Sherman

Mandy Western

Andrew Wincott

Rupert Degas

Steve Burke

Eveline Novakovic

Jamie Hughes

John Silke

Ben Cullum

Duncan Botwood

Chris Peil

Louise Ridgeway

Louise Tilston

Chris Sutherland

Steve Malpass

Sprecher – Japanisch

Paku Romi, Kameo

Minagawa Junko, Kalus

Kiyokawa Motomu, Ortho

Miyake Kenta, Thom

Nakata Kazuhiro, Farron

Nagasawa Nao, Mysteria

Saito Shiro, Kriegertrainer

Naka Hiroshi, Yeros

Sato Haruo, Hails

Umeda Kikumii, Lenya

Kitagawa Katsuhiko

Yasumoto Hiroki

Tanada Emiko

Yamakado Kumi

Ishiduka Sayori

Kashi Shouto

Ueda Yoji

Ono Daisuke

Tani Asuka

Konno Mahiru

Kimura Haruka

MICROSOFT

Produktion
Eamnest Yuen

Produktionsleitung
Jim Veevaert

Programm-Management
Chris Kimmell

Jennifer Christensen

Verantwortlicher

Tests
Chris Chamberlain

Technische

Software-Tests
Sean Kellogg

Dave Johnson

Paul Shinoda

Miho Horouchi

Matt Richenburg

Mike Jones

Isaac Hunt

Abby Lin

Patrick Hui

Greg Swanson

Joshua Dolan

Mori Marchany

Aaron Giddings

George Townsend

Tim Zoch

Toby Normoyle

Seth Elder

James Sweet

Management Tests
Tom Arnold

Team-Aushilfe
Dustin Goullie

Chad Jessup

Vicente Lujan

Darryl Shack

David Foster

Robert Genzale

Joseph Dunavant

Mike Su

Mike Zadorojny

Kyle Derrick

James Costello

Henry Kessary

Anton Marshall

Jason Donald

Michael Racioppi

Robert Vafa

Andrea Phillips

Wesley Gittens

TECHNISCHER SUPPORT

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Irland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstpuhelin; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto. For more information, visit us on the Web at www.xbox.com

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden, und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Dateneingangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Das unberechtigte Kopieren, die Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, das Spielen gegen Zahlung eines Entgelts und die Umgehung von Urheberschutzmaßnahmen sind strengstens untersagt.

© & © 2005 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Elements of Power, Kameo, Rare, das Rare-Logo, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, die Xbox-Logos und das Xbox Live-Logo sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation oder von Rare Limited in den USA und/oder anderen Ländern. Rare Limited ist eine Tochtergesellschaft der Microsoft Corporation.



Hergestellt unter Lizenz von Dolby Laboratories.



Verwendet Bink Video. © Copyright 1997-2005 von RAD Game Tools, Inc.

Musik-Orchestrierung: Musik komponiert von Steve Burke. Gespielt vom Philharmonischen Orchester der Stadt Prag & Kings Choir. Dirigiert und orchestriert von Nic Raine. Chorleiter - Mario Klemens.

Aufgenommen in den Barrandov Studios, Smeky Soundstage, Prag – 28. bis 31. Juli, 2005. Aufnahmeleiter - Jan Holzer. Orchester-Vertragspartner und Produzent - James Fitzpatrick. Mixing und Mastering der Musik von Gareth Williams.

Sprachaufnahmen durch Outsource Media Ltd.



Erfahre mehr über Kameo
unter www.kameo.com.